Cette campagne est en temps limitée, il s'agit donc de garder l'œil sur le calendrier et de ne pas hésiter à rappeler aux joueurs que le compteur tourne.

L'action débute en 658 après Néinnes le 5e jour du 3eme mois des Conquêtes.
Voici un petit calendrier avec les influences des lunes :
658 ap Néinnes
Conquêtes : Sexe + 1 Violence +1 Prestige + 1
Bonheur : Sexe + 1 Violence -1
659 ap Néinnes
Tristesse : Sexe +1 Réputation +1 Violence -1
Bonheur : Sexe + 1 Violence -1
Tristesse : Sexe +1 Réputation +1 Violence -1
Bonheur : Sexe + 1 Violence -1
Désolation : Violence +1 Prestige +1 Sexe -1
Guerre : Prestige +1 Réputation +1 Sexe -1
Désolation : Violence +1 Prestige +1 Sexe -1
Guerre : Prestige +1 Réputation +1 Sexe -1
Séparation : Sexe + 1 Prestige + 1 Réputation +1

Principales armes de la campagne :

Anathos : nouveau chef de la Mort Carmin
Hellrider : coordinateur de la révolution Vorozion, membre de la Mort Carmin
Mouleh : mercenaire au service d'anathos, informateur involontaire d'alhar (via la guilde des courtisans, et les confidences sur l'oreiller de son porteur)
Alhar : membre puissant du Mois du Bonheur et amie des armes (reforgée en bracelet d'or, couverture épée longue dorée)
Death : électron libre de la Mort Carmin
Sneaker : arme ambitieuse et pro dérigion
Arkus : arme célèbre pour sa révolte de gladiateurs avec Marcel N'jobo

Synopsis

Dans cette campagne, les sectes du Mois du Bonheur (représentée par Alhar) et de la Mort Carmin (représentés par Anathos leur nouveau chef et Hellrider) vont poursuivre exactement les mêmes buts (à court terme) à savoir provoquer la rébellion vorozion et la nuit de Taamish.

Le mois du Bonheur : toujours en accord avec leur plan « forteresse tanaephis » l'organisation sens bien que l'empire dérigion va bientôt devenir omnipotent avec pour conséquence, la paix, un affaiblissement global des armées et des défenses du continent contre une potentielle invasion

La mort carmin : déclencher la révolte vorozion est un bon moyen de se lâcher dans la violence, cependant la mort carmin désire aussi empêcher la paix, car si paix il y a, des bateaux seront construits et fatalement sulustan et vaériel seront découverts, ainsi que les projets d'invasion. (Qui à cette époque en 659 après Néinnes n'en est qu'aux balbutiements, on peux même se demander si elle est d'actualité ?) A mon avis, Anathos n'a pas connaissance de ces objectifs secondaires, et veux juste déclencher une guerre de plus (Tangorogrim, le 1er leader de la mort carmin, aujourd'hui disparu, était lui au courant de tout ça, et veille à ce que personne ne découvre les autres continents)

On se retrouve donc avec deux sociétés secrètes dont on peut difficilement faire plus opposé dans le concept mais qui travaillent pour la même chose (au 1er plan seulement)

Scénarii :

Le plus efficace des gardes du corps
Une bouffée de mort
Death O Glory

Introduction :

Pôle, 5e jour du 3e Mois des Conquêtes de l'année 658 ap Néinnes.
Leona Biseau Latorre, porteuse d'Ahlar, membre du Mois du Bonheur contacte les personnages pour leur proposer un contrat.
Bien que faisant partie du Mois du Bonheur, Ahlar ne se laisse pas marcher sur les pieds et à déjà eu à faire aux armes des joueurs dans le passé pour leur proposer des missions humanitaires mais où l'usage de la violence était possible.
Bien qu'affligée d'un désir exacerbée de richesse, l'épée longue dorée sais rémunérer convenablement ses alliés.
Dame Leona Biseau Latorre accueillera les personnages dans une tenue des plus provocantes sans pour autant céder à d'éventuelles avances, elle peut avoir des romances platoniques avec les armes affligées de désirs sexuels négatifs. Leona est une charmante femme ayant dépassé la trentaine ; à l'intellect affûté comme un rasoir.

Elle informera les personnages que les Vorozions sont en train de fomenter une révolte des plus sanglantes. Bien que pro dérigion, elle juge que ce peuple a trop souffert du joug impérial et qu'il mérite son indépendance. Elle leur indiquera aussi que les rebelles sont dirigés par des armes peu subtiles qui pourraient très bien se contenter d'une effusion de sang inutile et sans lendemain si tel était le cas la répression de l'empire serait suffisamment féroce pour décimer la population locale.
Elle a appris tout cela par le porteur de Mouleh, dont le désir immodéré pour le prestige l'a poussé à se venter auprès de quelques courtisanes de ce qui se préparait en douce pour la nuit de Taamish, dame Léona très liée avec la guilde des courtisans et contre une grosse somme s'est vue vendre ces informations . Elle compte donc se rendre là bas pour liquider discrètement ses avoirs tandis que les armes des joueurs œuvreront à Pôle et dans le nord pour préparer le terrain pour faciliter la révolte et s'assurer qu'elle réussira à tenir le coup ; puis ils auront carte blanche pour infiltrer la rébellion et les soutenir de leur mieux, tout en défendant certains intérêts et amis de dame léona à Nerolazarevskaya.

Quoi qu'il en soit il faudra que les armes soient sur place avant le début du Mois des Séparations afin de veiller à la réussite finale de la rébellion.
Elle offre aux personnages un salaire de 30000 cestes et leur verse immédiatement une avance de 3000.

Les objectifs sont les suivants :

Pousser le nouveau gouverneur des provinces vorozions hors de la scène politique avant qu'il ne prenne ses fonctions, il s'agit du Suradar Axel de Macèdes. (scénario Le plus efficace des gardes du corps).
Provoquer des troubles aux frontières piorads afin que les effectifs dans les provinces rebelles soient mobilisés sur le front du nord.
Enfin infiltrer la rébellion en effectuant des actions d'éclats et les aider par la suite.

Le plus rapidement les deux premières missions auront été effectuées, plus sure seront les chances de réussites de la troisième. Ces deux premières missions doivent aussi être effectués dans un relatif anonymat afin de ne pas donner la puce à l'oreille de la Mort Carmin : Anathos n'étant pas con il comprendrait que des armes agissent dans son sens, mais n'en maîtrisant ni les tenants, ni les aboutissants, il chercherait alors à les retrouver et les faire parler.
Autre raison de rester discrets, ne pas finir sa vie de porteur en prison et ne pas permettre d'établir de lien avec Alhar et dame Léona.
Les pjs doivent donc être sensibilisés au fait qu'ils devront être extrêmement discrets dans leurs opérations, et le plus souvent agir par ricochet ou par un intermédiaire pour cacher leur culpabilité.
Le but de ces scénars est de faire naître dans l'esprit des joueurs l'envie d'être un manipulateur de l'ombre, teinté d'actions d'éclats et de belles batailles sur la fin.